

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	12
サポートクラス	セージ	Lv.1:	サモナー	性別	女
称号クラス				年齢	14
種族	フィルボル			境遇	渡来
出自 (効果)	闘士			目標	復興

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	8	22	22	9	21	9
ボーナス	3	2	7	7	3	7	3
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正				1			
能力値	3	2	7	10	5	8	4

HP	72
MP	126
フェイト	11

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S3ナイフ								
左手	猟王の盾					9	2	-1	
頭部	Sフレンドベレー				0	3		0	
胴部	猟王の皮鎧				-1	10	1	0	-2
補助	猟王の外套				-1	4	1		-2
装身具									
能力値			2	0	7	0	8	12	8
スキル								5	
その他									
総計(右)			2	0					
総計(左)			2	0	5	26	12	16	4
総計(両)			2	0					m
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
森林冒険者セット	キャップライト
ベルトポーチ	アリアドネの糸
バックパック	魔導書
ポーションホルダー	5階の樹海魚の干物*2
団子	
MPP	
ハイMPP	
HPP	
抗魔札	
万能薬	
月光の種	

現在重量: 20
 最大重量: 39
 所持金: 預金・借金:

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ニンプル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に行動値+3								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔術判定に+1D								
逃走	1	-	セットアップ	場面	ギルドメンバー	行動値	GM許可	
効果: 敵対しているキャラクターの最も高い行動値のエネミーと行動値対決を行う。成功した場合、その戦闘から離脱できる。その場合エネミーのドロップ及び成長点を得ることはできない。判定に失敗した場合、戦闘は継続し、このスキルを使用したキャラクターは行動済みとなる。								
マジックフォージ	3	3	DR前	-	自身	-	シーン1回	
効果: 魔術攻撃のダメージ+ [SL*2] D、スリップ								
サモン: リヴァイアサン	1	8	メジャー	-	範囲 (選択)	魔術		
効果: 魔術攻撃を行う。無属性ダメージ2D+スリップ								
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果: メインプロセス中、サモナースキルを場面 (選択) 射程視界にする								
サモン・アラクネ	1	9	DR後	20m	範囲 (選択)	自動成功	防御中1回	
効果: ダメージを軽減。SLD								
ハイアトリビュート	5	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: 対象が耐性◎の属性で攻撃したとき、ダメージ+[SL]*5								
マジックオペレーション	1	12	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果: 名プロセス中の魔術の属性が使用時に選択した属性になる								
ウィークポイント	3	8	セットアップ	20m	SL体	知力		
効果: エネミー識別に成功したエネミーのリアクション-1D								
バイタルパート	1	5	ウィークポイント		自身			
効果: ウィークポイントの効果に「対象への攻撃のダメージ+1D」を追加								
ブレイクアトリビュート	2	5	判定前		自身		シナリオSL回	
効果: その攻撃の魔法ダメージは耐性◎としてダメージを算出する								
リバーサル	2	10	判定後	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果: 対象の行った判定の後に使用する。その達成値に-9する。								
エフィシエント	5		パッシヴ		自身			
効果: 魔術の効果に+SL*2 (行動値変化除く)								
リゼントメント	1		効果参照		自身		シナリオ1回	
効果: 魔術攻撃のダメージに+CL*10								

CL1取得: コンセイトレイション・マジックフォージ2・サモン: リヴァイアサン・アニマルパクト
 誓約: 誓約は召喚士と使い魔
 恩恵: ファミリアメモリーをSL1で取得 束縛: ファミリアを取得した場合、ファミリアメモリーが使えなくなる

フィルボルのサモナー。アルディオ出身。世界樹の迷宮に栄光を求めてやってきた。

今後の予定ではCL3か4でセージになります

なんかの論文かいてたらしいよ
 なんかよくフィールドワークしてたらしいよ

